สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

กลลวงของผู้ผลิต ผ่านสื่อ สู่ผู้บริโภค

Gasteem Lollipop

นายพนมพร ชูศักดิ์

MR. PANOMPORN CHOOSAK

ป/ฟ.
พ188ก
2549

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....71353.
วัน.เดือน,ปี.....- 8 พ.ค. 2550

.b.....1174306.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงหเสนี)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์เดชา วราชุน)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์อริยะ กีตติเจริญวิวัฒน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กันจณา ดำโสภี)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ)

.....กรรมการ
(อาจารย์วุฒิกร คงคา)

.....กรรมการ
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

.....กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

.....กรรมการ
(อาจารย์ศิรินิตย์ ดีรุจิเจริญ)

.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันฝั้งเพ็ชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	กลลวงของผู้ผลิต ผ่านสื่อ สู่ผู้บริโภค Gasteem Lollipop
ชื่อ	นาย พนมพร ชูศักดิ์
รหัสนักศึกษา	45020173
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2548
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

ระบบการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของทั้งของอุปโภค และบริโภค ยังคงมีให้เห็นในทุกชนชั้นของสังคม ตราบใดที่มนุษย์ไม่สามารถผลิตสิ่งที่ตัวเองต้องการ และไม่พอเพียงกับสิ่งที่ตนเองมีอยู่ ไม่เพียงแต่มนุษย์ยังต้องการในสิ่งที่ขาด หรือสิ่งที่ตนไม่มี แต่มนุษย์ยังคงต้องการได้มาซึ่งสิ่งต่างๆมากเกินพอดี หรือมากเกินความจำเป็น ซึ่งในทางพุทธศาสนาเรียกว่า "ความละโมภ" หรือ "ความโลภ" ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะมีมากในมนุษย์ ในสังคมเมืองที่ต้องการความสุขสบายในการดำเนินชีวิต

ด้วยเหตุนี้เองจึงมีการผลิตสินค้าเกิดขึ้นตามความต้องการของผู้บริโภค ส่งผลให้เกิดระบบทางการค้า ซึ่งมีนายทุนเป็นคนควบคุมการดำเนินการในระบบการค้านั้น ตลอดจนสร้างกลวิธีต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อให้สินค้าของตนขายได้ และด้วยเหตุนี้เองสื่อจึงเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้ผลิตที่นำมาใช้ในการแสดงสินค้าของตน เพราะเป็นวิธีการที่ได้ผลที่สุดในการเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภค ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นบทบาทของสื่อในสังคมที่มีผลต่อการเลือกสรรสินค้าของผู้บริโภคสะท้อนผ่านแนวความคิดและผลงานการสร้างสรรค์ในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ บิดา และมารดาที่ให้กำเนิดข้าพเจ้าขึ้นมา และอุปการะเลี้ยงดูให้ข้าพเจ้าสามารถเผชิญกับสังคมจนถึงทุกวันนี้ รวมถึงความรัก กำลังใจและการสนับสนุนที่ดีจากทุกคนในครอบครัว และขอขอบพระคุณ คุณสุจิตรา ชูศักดิ์ คุณอาผู้ซึ่งอุปการะเลี้ยงดูหลานคนนี้ให้ได้ศึกษาเล่าเรียนในวิชาที่ตัวข้าพเจ้าสนใจ รวมถึงความรัก ความห่วงใยในการเอาใจใส่และคอยให้การแนะนำสั่งสอนจนกระทั่งถึงทุกวันนี้

และการที่ศิลปนิพนธ์ชุดนี้สามารถลุล่วงมาได้ด้วยดีชุดนี้ต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์คมสัน หนูเขียว ผู้เป็นที่ปรึกษาที่ดีตลอดทั้งโครงการ รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านทั้งนอกและในภาควิชาวิจิตรศิลป์ที่คอยให้การสั่งสอนและแนะนำตลอดระยะเวลา 4 ปีมานี้

ขอบคุณเพื่อนกลุ่ม KALATAX ที่ยังคงให้การช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านตลอดมา ตลอดจนพ้องเพื่อนทุกคนในภาควิจิตรศิลป์ที่ร่วมทุกร่วมสุขมาตลอดระยะเวลาการเรียน สุดท้ายนี้ขอขอบคุณทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว ที่บ่มเพาะประสบการณ์ให้ข้าพเจ้าอยู่ร่วมในสังคมนี้ได้อย่างปกติสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์	1
ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
ที่มา	4
อิทธิพลที่ได้รับ	5
แนวความคิด	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	13
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	13
กระบวนการสร้างงาน	19
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	21
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	21
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	26
บทที่ 5 บทสรุป	27
บรรณานุกรม	28
ผลงานศิลปะ	29
ประวัติผู้เขียน	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	7
ภาพประกอบภาพร่างผลงานศิลปะ	13
ภาพประกอบการวิเคราะห์ผลงาน	21
ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1	30
ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2	31
ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่1

บทนำ

สถานภาพทางสังคมของมนุษย์ได้ถูกกำหนดขึ้นด้วยปัจจัยหลายอย่าง อาหารการกินเป็นปัจจัยสำคัญในสังคมบริโภค ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ของการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะในสังคมเมือง ซึ่งมีอัตราที่มากในการซื้อหรือการบริโภค ประเภทของสินค้าในประเภทของอาหารถูกผลิตขึ้นมาในหลายรูปแบบ ตามความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค ก่อให้เกิดการแข่งขันกันระหว่างผู้ผลิตด้วยกันเพื่อแย่งชิงผู้บริโภคให้ใช้สินค้าของตน โดยการใช้กลวิธีต่างๆหลอกล่อหรือชักจูง และใช้สื่อต่างๆเป็นตัวโฆษณาสินค้าของตน ข้าพเจ้าจึงนำเอากลวิธีเหล่านี้ยกขึ้นมาเป็นประเด็นสำคัญในการตั้งคำถามต่อสังคมผ่านทางโครงการศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

ความสำคัญของโครงการ

สำหรับโครงการศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า มีความต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา โดยพยายามเป็นอย่างยิ่งที่จะให้ตัวงานมีปรากฏความชัดเจนของเนื้อหาแนวความคิด ในอันที่จะได้กระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมในทุกระดับของสังคมบริโภค ก่อให้เกิดความสำนึกในการบริโภคของสินค้าต่างๆโดยเฉพาะประเภทของอาหารการกิน ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการใช้ชีวิตของคนในสังคมและไม่ตกเป็นเหยื่อของนายทุนบางจำพวกที่ผลิตสินค้าโดยขาดคุณธรรม และใช้สื่อเป็นตัวขัดเยียดข้อมูล ทั้งนี้ศิลปะนิพนธ์โครงการนี้หากไม่สัมฤทธิ์ผลตามที่ได้คาดไว้ความสุนทรีย์ทางทัศนศิลป์ยังคงเป็นสิ่งที่คาดว่าผู้ชมจะสามารถรับไปได้ไม่ยากนัก

วัตถุประสงค์

1.สร้างแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างสุนทรีย์ทางทัศนศิลป์แก่ผู้ชมภายใน จึงจำกัดเงื่อนไขในการเรียนวิชาเอกภาพพิมพ์ ทั้งในด้านเทคนิค และรูปแบบการนำเสนอ

2.กระตุ้นให้ก่อเกิดจิตใต้สำนึก และทัศนคติที่ดีต่อการใช้ชีวิตภายในสังคมของผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าเลือกเอารูปแบบของระบบทางการค้ามา 3 อย่างอันได้แก่ การผลิต สื่อ และผู้บริโภค มาใช้ในการนำเสนอแนวความคิดผ่านทางสัญลักษณ์ของขนมประเภทอมยิ้ม โดยได้ผลิตตัวสินค้าขึ้นจริงตามหลักของขนมประเภทอมยิ้ม รวมถึงกระบวนการในการผลิตหีบห่อหรือบรรจุภัณฑ์ และสร้างยี่ห้อของสินค้าขึ้นเองผ่านแนวความคิด และอุปโลคตนเองขึ้นเป็นนายทุน ผ่านวิธีการนำเสนอ ด้วยท่าทาง และรูปลักษณ์ของตัวข้าพเจ้าสะท้อนผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความรู้สึกยั่วเย้า เสียดสี กลุ่มนายทุนบางประเภทที่ไร้ความซื่อสัตย์ต่ออาชีพของตน โดยหวังแต่ผลกำไรในการได้มาซึ่งชื่อเสียงเงินทอง เพื่อให้ผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา นำเสนอผ่านศิลปะในรูปแบบของ มีเดีย อาร์ต

1.ด้านเนื้อหา

สะท้อนภาพและประชดประชันกลวิธีของกลุ่มนายทุน ผู้ผลิตสินค้าบางประเภทที่ไร้ซึ่งสำนึกในการขายสินค้า ผ่านสื่อกลุ่มผู้บริโภค

2.ด้านรูปแบบ

ข้าพเจ้าสร้างรูปแบบ ภาพพิมพ์แบบจัดวาง โดยใช้งานส่วนที่เป็นภาพพิมพ์ติดอยู่กับผลิตภัณฑ์ของตัวข้าพเจ้า และสร้างวัตถุทางศิลปะเป็นแบบจำลอง ขยายตัวผลิตภัณฑ์ประเภทอมยิ้มให้มีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง รวมถึงการถ่ายทอดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผ่านการแสดงสู่รูปแบบ มีเดีย อาร์ต

3.เทคนิคและวัสดุในการสร้างสรรค์

ประกอบกันระหว่างศิลปะ3มิติศิลปะภาพพิมพ์ วีดีโออาร์ต ศิลปะแบบจัดวางน่าจะเป็นคำจำกัดความสำหรับผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าได้อย่างชัดเจนที่สุด โดยส่วนของศิลปะ3มิติที่นำมาใช้เป็นวัตถุนำเสนอ ข้าพเจ้าได้ใช้วัสดุพลาสติกใสรูปทรงครึ่งวงกลมมาประกอบกันภายในบรรจุจอโทรทัศน์ขนาดเล็ก และใช้ท่อพลาสติกรูปทรงกระบอกนำมาเชื่อมต่อกับวัสดุพลาสติกทรงกลมให้มีลักษณะคล้ายรูปทรงของอมยิ้มขนาดใหญ่ ส่วนในผลิตภัณฑ์ที่เป็นตัวอมยิ้มข้าพเจ้าได้ใช้น้ำตาลมาเคี่ยว และปั้นเป็นรูปทรงกลมเสียบด้วยไม้พลาสติกให้มีลักษณะใกล้เคียงกับอมยิ้มที่มีขายให้เห็นตามท้องตลาดทั่วไป ส่วนในเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ Inkject โดยสร้างต้นแบบแม่พิมพ์ขึ้นมาในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และในส่วนของ วีดีโออาร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั้น ข้าพเจ้าได้ถ่ายทำด้วยกล้องวีดีโอ แล้วจึงนำมาตัดต่อในคอมพิวเตอร์จนเสร็จสมบูรณ์ หลังจากนั้นนำเสนอผ่านทางโทรทัศน์ที่ ข้าพเจ้าได้จัดวางไว้ในส่วนของวัตถุศิลปะ

4.จำนวนผลงาน

ในงานชุดนี้ประกอบไปด้วย ส่วนของผลิตภัณฑ์อมยิ้มขนาดจริง ส่วนของวัตถุทางศิลปะ ซึ่งเป็นแบบจำลอง ขยายขนาดจากอมยิ้ม และส่วนของวีดีโออาร์ต ซึ่งมีจำนวนและขนาดดังต่อไปนี้

4.1 ส่วนของผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของอมยิ้มขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 ซม. จำนวน 400 ชิ้น

4.2 ส่วนของวัตถุทางศิลปะ ซึ่งเป็นแบบจำลอง ขยายขนาดจากผลิตภัณฑ์อมยิ้ม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 ซม. จำนวน 2 ชิ้น

4.3 ส่วนของ วีดีโออาร์ต จำนวน 3 ชิ้น ดังนี้

4.3.1 DV.PAL 8 min

4.3.2 DV.PAL 19 min

4.3.3 DV.PAL 5 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

เมื่อการดำรงชีวิตของสังคมมนุษย์ในอดีตจนกระทั่งปัจจุบันต้องการสิ่งรองรับ เพื่อนำมาซึ่งความสุขสบายในชีวิต ตลอดจนการแก่งแย่งแข่งขันเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ดีที่สุด ทั้งในเรื่องของการใช้วัตถุเพื่อประโยชน์ใช้สอย และการใช้วัตถุเพื่อความสวยงาม จึงทำให้เกิดการผลิตสินค้า เพื่อรองรับความต้องการใช้วัตถุของกลุ่มผู้ต้องการใช้สินค้า(กลุ่มผู้บริโภค)

เมื่อมีกลุ่มที่ต้องการใช้สินค้า(ผู้บริโภค)มากขึ้น จึงมีกลุ่มที่ต้องการขายสินค้า(ผู้ผลิต) มากขึ้นตามไปด้วย และทำให้เกิดการแข่งขันกันระหว่างผู้ผลิตสินค้าด้วยกัน โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลายในการเผยแพร่สรรคุณของสินค้าของตนว่ามีคุณประโยชน์อย่างไร ข้อดีอย่างไร มีความจำเป็นแค่ไหนในการใช้สินค้าที่ตนผลิต เพื่อหว่านล้อม หรือชักจูงให้ผู้บริโภคใช้สินค้าของตน

กลวิธีที่ผู้ผลิตใช้ชักจูงผู้บริโภคที่ใช้สินค้าของตน ผู้ผลิตจะใช้สื่อต่าง ๆ เป็นตัวโฆษณาสินค้า โดยการโฆษณาสินค้าให้มีความน่าสนใจ ในการใช้คำพูด และภาพที่ดูเกินจริง จากตัวสินค้าให้ทำให้ผู้บริโภคเกิดความสับสนกับการนำไปใช้ประโยชน์ในตัวสินค้าของตน โดยหวังแต่ผลกำไรมากกว่าการปรับปรุงคุณภาพของสินค้า ด้วยเหตุนี้เองผู้บริโภคจึงตกเป็นเหยื่อของกลุ่มที่ได้ชื่อว่ากลุ่มนายทุนนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับ

โดยรูปแบบงานของข้าพเจ้าเป็นการผสมผสานกันระหว่างภาพพิมพ์ ประเภทจัดวาง และวีดีโออาร์ต ซึ่งในตัวรูปแบบของแนวความคิดของข้าพเจ้า ตลอดจนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้ามีส่วนสอดคล้องและอีกทั้งข้าพเจ้ายังได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานใน 2ส่วนใหญ่ๆซึ่งส่วนที่หนึ่งเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในศิลปะ POP ART คือAndy Warhol และในส่วนที่สองข้าพเจ้าจะได้รับอิทธิพลในเรื่องของActionในการเสนอ ผลงานผ่านในรูปแบบของผลงานวีดีโออาร์ตของข้าพเจ้านั้นคือกลุ่มฟลักซุส ดังนั้นข้าพเจ้าจึงขอเสนอประวัติตลอดจนแนวทางในการทำงานทั้ง2ส่วน ของอิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับมา

1.Andy Warhol

แอนดี้ วอร์ฮอล (AndyWarhol) (28พฤศจิกายน2371) (28September 1928) เพนสิวาเนีย (Ponsyvaniaสหรัฐอเมริกา)

วอลฮอล (Warhal) จบการศึกษาระดับมัธยม (High School) จาก Schenley High School ที่ Pittsburghในปี1945 และสมัครเข้าเรียนที่คาเนจี่อิสติติวัท์ ออฟ เทคโนโลยี (CarnegieInstitute of Technology) และจบการศึกษาในปี2392เดือนมิถุนายน (June1949) จากนั้นเค้าได้ย้ายไปอยู่ที่นิวยอกร์ด (New York) โดยร่วมแชร์อพาทเมนท์กับเฟิร์ลสไตน์ (Paearlstein)โดยที่นี้เอง วอลฮอลได้รู้จักกับทีน่า เฟรสเดอร์ค (Tina Fredericks)ผู้ซึ่งเป็นArt Editorของ นิตยสารกลามอร์แม็คกาซีน "Glamour Magazine"ทำให้วอลฮอลได้เริ่มงานชิ้นแรกของเขาในNYและภาพที่ทำให้วอลฮอลประสบความสำเร็จในช่วงเวลานั้นคือภาพ woman's shoes

ปี1960วอลฮอล(Warhol)ได้เริ่มวาดรูปที่เป็นงานแบบป๊อป อาร์ต (POP ART)ชิ้นแรกโดยที่เค้ามีรากฐานการวาดหนังสือการ์ตูน จนมี ชื่อเสียงในปี1962จากภาพแคมเบลล์ ซุป(Cambell's Soup)อันโด่งดัง ผลงานชิ้นนี้ออกแสดงครั้งแรกที่ซิดนีย์ เจนีส แกลอรี่ นิวยอร์ค (Sidney Janis Gallery New York)ทำให้ผู้คนเริ่มรู้จักวอลฮอลมากขึ้นและงานที่ค่อนข้างทำให้เค้ามีชื่อเสียงมากก็คือ งานในรูปแบบสิ่งพิมพ์ (Silk screen)ที่ทำเป็นรูปแบบต่างๆมากมายทั้งในรูปภาพเหมือน (Portraits) รูปดอกไม้และอื่นๆอีกมากมาย

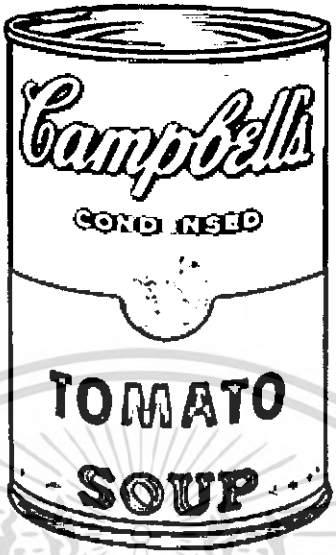
แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ไม่เป็นเพียงหัวหอกของกลุ่มศิลปินพ็อพ แต่เป็นศิลปินชั้นนำระดับซุปเปอร์สตาร์ของอเมริกาหรือของโลกเลยทีเดียว นอกจากจะเป็นศิลปินที่มีผลงานยอดเยี่ยมเป็นที่ชื่นชอบแล้ว วอร์ฮอลยังเป็นดาวสังคมของนครนิวยอร์คอีกด้วย เรียกได้ว่าทั้งชีวิตและผลงานของเขาเป็น"พ็อพ"มากๆเลยทีเดียว ลักษณะเฉพาะตัวของวอร์ฮอลที่ทุกคนรู้จักดีคือ การทำงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน เทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในระดับอุตสาหกรรม ที่มักจะใช้ในแวดวงโฆษณาขายสินค้า เช่นทำ โปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลวดลายลงบนเสื้อยืด ในสมัยนั้นเทคนิคนี้ ยังถือว่าเป็นของค่อนข้างใหม่

แอนดี้ วอร์ฮอล ใช้เทคนิคอุตสาหกรรมนี้พิมพ์ภาพดารา นักร้อง และคนดังระดับตลาดมหาชน เช่น พิมพ์ภาพมาริลีน มอนโร อลิซาเบ็ธ เทเลอร์ และเอลวิส เพรสลีย์ บ้างก็พิมพ์ภาพผลงานจิตรกรรมระดับคลาสสิค ที่ขึ้นหิ้งของโลก เช่น ภาพโมนา ลิซ่า(ยอดฮิตที่สุดของการถูกนำไปใช้ ถูกนำไปล้อเลียน)ภาพเทพ วีนัส ฝีมือ บอตติเซลลี ภาพทั้งหมดนี้ วอร์ฮอล นำมาพิมพ์ด้วยสีฉูดฉาดเตะตาในจำนวนเยอะๆซ้ำแล้วซ้ำเล่าเรียงกันเป็นพรืด แบบสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำได้ทีละมากๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่องาน เคลมเบลว (CAMPBELLS)

ศิลปิน Andy Warhol

เทคนิค ซิลค์สกรีน(SILKSCEEN)

ขนาด 47cmx81cm (19in)x(32in)

ภาพเคลมเบลว (CAMPBELLS) เป็นลักษณะการสร้างงานจากสิ่งของรอบตัวของศิลปินเอง โดยที่ศิลปินได้นำตราสินค้าต่างๆ เช่นกระป๋องซุปนำมาเป็นงานศิลปะ โดยสร้างงานในลักษณะ SILKSCEENในลักษณะซ้อนๆกันหรือบางทีก็นำสิ่งของต่างๆนำมาจัดวางเรียงต่อๆกันเป็นแถวๆ ศิลปินได้นำเสนอความคิดการสร้างงานศิลปะจากสภาพแวดล้อมรอบๆตัวหรือของใกล้ตัวจากซุปเปอร์มาร์เก็ต (Supermarket) ทำให้มีคุณค่าทางศิลปะได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่องาน	Ads: Life Savers,1985(blue)
ศิลปิน	Andy Warhol
เทคนิค	Art Print
ขนาด	30X32 in

ภาพ Ads:LifeSavars,1985 (blue) ผลงานชิ้นนี้ของ Andy Warhol เป็นงานชิ้นที่ทำในรูปแบบ โปสเตอร์โฆษณาสินค้าซึ่งเทคนิคที่ทำคือ ArtPrint ซึ่งรูปแบบของแนวคิด สื่อให้เห็นถึงสินค้าที่ทำมา ในรูปแบบของขนมที่วางขายทั่วไปคำในโปสเตอร์พิมพ์ว่า please do not lick this page! ซึ่งแปลว่าโปรดอย่าเลียหน้านี้ ซึ่งเป็นคำโฆษณาผลงานของ Andy Warhol มีอิทธิพลกับผลงานของข้าพเจ้า ทั้งในรูปแบบของขนมและคำโฆษณาที่มีผลต่อแนวความคิดของข้าพเจ้าและรูปแบบของสีสันที่ใช้ในการ โฆษณาตัวขนมที่ใช้มีความสดใส ซึ่งสอดคล้องกับขนมหรือตัวงานที่ข้าพเจ้าใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ฟลัคซุส (Fluxus) ต้นคริสต์ทศวรรษ 1950-ปลาย 1960

ปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 จนถึงต้น 1960 เป็นเวลา 10 กว่าปีหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีศิลปินหลายคนที่ไม่เห็นด้วยกับกระแสนิยมในงานแบบ แอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) งานในแนวนามธรรมอย่างนี้ถูกมองว่าไม่สนใจสังคมและการเมือง ทั้งๆที่ทุกเมื่อเชื่อวันมีประเด็นปัญหาต่างๆ มากมาย ดังนั้นการที่ศิลปินวาดรูปอยู่คนเดียวในสตูดิโอโดยไม่สนใจโลกภายนอก จึงกลายเป็นการแสดงถึงความไร้สำนึกไม่รับผิดชอบต่อสังคม

บรรยากาศที่คนหนุ่มสาวตื่นตัวทางการเมืองและสังคมในยุคนั้น ได้ช่วยส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมแนว ดาด้า ในวงการศิลปะ เป็นความเคลื่อนไหวในแนวโจมตีและท้าทายจารีตและค่านิยมในวงการศิลปะที่เติบโตอย่างมั่นคงจนกลายเป็นสถาบันที่ทรงอำนาจ

ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960 ศิลปินในยุโรปบางคนเริ่มทำการแสดงตามท้องถนนในเมืองอัมสเตอร์ดัม โคโลจน์ ดุสเซลดอร์ฟ และปารีส ในแบบที่ค่อนข้างจะก้าวร้าวรุนแรง เป็นแนวทางที่เป็นที่รู้จักในเวลาต่อมาว่า ฟลัคซุส (Fluxus) แนวศิลปะที่ต่อต้านศิลปะ ซึ่งถ้าสืบหาตัวจุดประกายกันแบบลึกๆ ก็คงสามารถย้อนกลับไป อีฟ แคลง (Yves Klein) และ ปีเอโร แมนโซนี (Piero Manzoni) ที่ทำงานแนว แอ็คชัน (Action) (แอ็คชัน, แฮ็พเพ็นนิง (Happening) และ ฟลัคซุส คือ ความเคลื่อนไหวในวงการทัศนศิลป์ที่สนใจการ "แสดง" และ "กระบวนการ" ในศิลปะแบบทัศนศิลป์ และเป็นต้นแบบสำหรับศิลปะแบบ เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) และ คอนเซ็ปชวล อาร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Conceptual Art)ที่เน้นความคิดเป็นสำคัญ) มาตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 หรือย้อนรอยลึกลงไปอีกก็จะสาวถึงต้นตอ คาด้า ที่เคยคิดและทำมาก่อนแล้วตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20

การเคลื่อนไหวของ ฟลัคซุส ถือได้ว่าเป็นกระแสระดับนานาชาติ โดยเริ่มจากเยอรมนีและแพร่ไปสู่นิวยอร์ค ส่งต่อไปยังเมืองหลวงของยุโรปตอนเหนือ กลับมาที่แคลิฟอร์เนียแล้วผ่านไปยังญี่ปุ่น ฟลัคซุส เป็นกลุ่มศิลปินที่ประกอบด้วยนักเต้น ศิลปินทัศนศิลป์ คนทำหนังและกวี

คำเรียกลักษณะกิจกรรมและศิลปินในกลุ่มนี้ว่า ฟลัคซุส นั้น ผู้ที่ใช้คนแรกคือศิลปิน จอร์จ แมคิวแนส (George Maciunas)ที่ได้ระบุไว้ในบัตรเชิญเข้าฟังการบรรยายที่ แกลเลอรี เอ/จี (Gallery A/G)ในนิวยอร์คเมื่อปี 1961 โดยชื่อนี้มีนัยยะที่โยงไปถึงคำว่า "ไหล" (flow) หรือ "เปลี่ยนแปลง" (change) ซึ่งสะท้อนลักษณะสำคัญของกิจกรรมโดยศิลปินกลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะพวกเขามีทัศนคติที่เปิดรับความบังเอิญ ความเปลี่ยนแปลง ความไร้เหตุผล การปฏิเสธการควบคุมอย่างมีเหตุและผลจนเกินไป ชื่อ ฟลัคซุส นี้เป็นการบ่งบอกถึง "ความคิดและทัศนคติ" มากกว่าเป็นการระบุถึง "รูปแบบ"

จุดมุ่งหมายของพวก ฟลัคซุส คือการก่อกวนกิจกรรมซ้ำซากของศิลปะและชีวิตทั่วๆ ไปของพวกกระฎุมพีหรือชนชั้นกลาง ฟลัคซุส เกิดขึ้นเคียงคู่ไปกับ แฮ็พเพ็นนิง ในนิวยอร์ค กล่าวโดยทั่วๆ ไปแล้ว งานของ ฟลัคซุส จะมีการวางแผนและวุ่นวายน้อยกว่า แฮ็พเพ็นนิง พวก ฟลัคซุส มักจะแสดงโดยไม่ต้องสร้างฉากสร้างพร็อพ ไม่ต้องคิดและตัดเครื่องแต่งกายอะไรเป็นพิเศษสำหรับการแสดง แต่ที่คล้ายกันคือ คนดูกับคนแสดงได้กลายเป็นหนึ่งเดียว หรือ คนดูได้มีส่วนร่วมกับการแสดง

กิจกรรมของ ฟลัคซุส มีทั้งบนเวที (พวกเขามี ฟลัคซ์ฮอลล์, Fluxhall) ตามท้องถนน ตามคาเฟ่ (เช่นที่ คาเฟ่ อะ โกโก้ ของเพื่อนศิลปิน) ในแกลเลอรี (เช่นที่ แกลเลอรี เอ/จี ในแถบอัพทาวน์ของนิวยอร์ค) ในลอฟท์ (อพาร์ทเมนท์ขนาดใหญ่) ของ โยโกะ โอโนะ (Yoko Ono) การแสดงของพวกเขาบางทีก็มีดนตรีไฟฟ้าเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย พวกเขาชอบการใช้สื่อหลากหลายมาผสมปนเปอย่างสนุกสนาน โดยมากจะเต็มไปด้วยอารมณ์ขันและปล่อยให้ปลายเปิดแบบให้ตีความกันเอาเอง นอกจากการแสดงสดแล้ว พวก ฟลัคซุส ยังชอบสร้างข้าวของและวัตถุต่างๆ เพื่อนำเสนอความคิดหรือบ้างก็ใช้ประกอบการแสดง ถึงขนาดตั้งร้านรวง ฟลัคซ์ชีอพ ขึ้นมาทีเดียว

ตัวอย่างของกิจกรรมของพวก ฟลัคซุส มีตั้งแต่การทำ เมล์ อาร์ต (mail art, ศิลปะที่เปิดให้มีส่วนร่วมโดยมีการจัดส่งกันทางไปรษณีย์) กิจกรรมการอ่านกวียาวๆแบบไฮกุ (Haiku) ที่มีคำแนะนำให้คนไปทำกิจกรรมง่ายๆ อย่างเช่น ไปเดินเล่นหรือไม่ก็เผาต้นคริสต์มาส ไปจนถึงการแสดงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียกร้องความสนใจได้เป็นอย่างดีของ นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) (ศิลปินชาวเกาหลีที่โด่งดังมากในฐานะศิลปินคนแรกของโลกที่ทำงาน วิดีโอ อาร์ต) ที่ร่วมกับ ชาร์ล็อท มัวร์แมน (Charlotte Moorman) โดยที่ นัม จุง ไพค์ ติดตั้ง "ยกทรงโทรทัศน์" ขนาดเล็กปิดหน้าอกของ มัวร์แมน และศิลปินหญิงคนนี้ก็ทำการเล่นเชลโลไปพร้อมๆ กับที่ "ยกทรงโทรทัศน์" กำลังแพร่ภาพ

สมาชิกศิลปินสำคัญอีกคนคือ โจเซ็ฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ชาวเยอรมันที่ได้นำทัศนคติแบบ ฟลัคซุส ไปใช้ในวิธีการสอนศิลปะในฐานะอาจารย์ประติมากรรมที่ ดุสเซลดอร์ฟ อะคาเดมี (ตั้งแต่ ปี 1961) เขาสนับสนุนให้นักเรียนศิลปะของเขาใช้วัสดุอะไรก็ได้ในการทำงานศิลปะ และให้ความสนใจในความเป็นมนุษย์มากกว่าการประสบความสำเร็จในวงการศิลปะ บอยส์ จัดการการสอนของเขาในรูปของการสัมมนาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใน ปี 1963 เขาจัด เทศกาล ฟลัคซุส ขึ้นที่อะเคเดมี โดยมีศิลปิน ฟลัคซุส จากอเมริกามาร่วมด้วยหลายคน

โยโกะ โอโนะ ภรรยาชาวญี่ปุ่นของ จอห์น เลนนอน (John Lennon) ซุปเปอร์สตาร์แห่งวง เดอะ บีทเทิลส์ จริงๆแล้วศิลปิน โอโนะ โด่งดังในวงการศิลปะก่อนที่จะมาพบรักกับ เลนนอน เสียอีก ตัวอย่างงานที่เธอทำ เช่น เพ้นติ้ง ฟอร์ เดอะ วิน ในปี 1961 โอโนะ แขวนถุงผ้าบรรจุเมล็ดพันธุ์พืชอยู่เบื้องหน้าแคนวาสที่ขึงอยู่บนผนัง ผลงานนี้มีข้อความระบุวิธีการมีส่วนร่วมของคนดูไว้ว่า " เจาะรูที่ถุงบรรจุเมล็ดพืช นำไปแขวนที่ไหนก็ได้ที่มีลม"

งานของ โอโนะ มักจะคาบเกี่ยวระหว่างทัศนศิลป์กับการแสดง บ่อยครั้งที่จะเกี่ยวข้องกับความบังเอิญและเปิดให้ธรรมชาติเข้ามามีส่วนร่วม งานอื่นๆ ที่เคยทำมี อาทิ การเผาแคนวาส เหยียบสี และปล่อยให้น้ำหยดลงบนผิวหน้าแคนวาส

ศิลปิน: โจเซ็ฟ บอยส์ (Joseph Beuys, 1921-1986), จอร์จ เบร์ชท์ (George Brecht), โรเบิร์ด ฟิโลว์ (Robert Filliou), เค็น ไฟรด์แมน (Ken Friedman), กอฟฟ์ เฮ็นดริคส์ (Geoff Hendricks), ดิค ฮิกกินส์ (Dick Higgins), เรย์ จอห์นสัน (Ray Johnson), อลิสัน โนว์เลส (Alison Knowless), จอร์จ แมคดิวนัส (George Maciunas), แจ็คสัน แม็คโลว์ (Jackson MacLow), ชาร์ล็อท มัวร์แมน (Charlotte Moorman), โยโกะ โอโนะ (Yoko Ono), นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik, 1932-), แดเนียล สเปอร์รี (Daniel Spoerri, 1930-),เบ็น โวเทียร์ (Ben Vautier, 1935-), วูลฟ์ โวสเทลล์ (Wolf Vostell), โรเบิร์ต วัตต์ส์ (Robert Watts), ลา มอนเต้ ยัง (La Monte Young)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

โดยรูปแบบของงานข้าพเจ้าจะมีการผสมผสานระหว่างเทคนิคภาพพิมพ์การจัดวาง (Installation) และ มีเดีย อาร์ตโดยในแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้มี ส่วนสอดคล้องกับแนวทาง ในการทำงานของ Andy Warhol

1.การใช้เทคนิคภาพพิมพ์ของ AndyWarhol ที่มีขายอยู่ทั่วไปตามที่ต่างๆที่เห็นกันอยู่ ดาษดื่นซึ่งเป็นการล้อเลียนระบบอุตสาหกรรมในสมัยนั้น ซึ่งมีส่วนในการสร้างสรรค์ผลงาน ของข้าพเจ้าที่ทำออกมา ในรูปแบบของ ฉลากหีบห่อของตัว ของขนมของข้าพเจ้าเอง

2.การใช้สีในงานภาพพิมพ์ของ Andywarhol มีผลในเรื่องของจิตวิทยา เช่นผลงานที่ชื่อว่า Ads:LifeSavers,1985(blue) ที่ใช้สีสันสดใสซึ่งเหมาะกับภาพที่เป็นขนม โดยมีผลทางจิตวิทยาในการเลือกใช้สีที่มีความสดใส เช่น สีชมพูสด สีเหลือง สีเขียวเลมอน เพื่อใช้ในการเชิญชวน หรือชักจูงให้เกิดความอยากกินตัวขนมนั้นข้าพเจ้าจึงนำส่วนของการใช้สีในผลงานชิ้นนี้ของ AndyWarhol มาใช้และดัดแปลงให้เข้ากับผลงานของข้าพเจ้า

ในส่วนฟลัคซุส (Fluxus) ซึ่ งเป็น กลุ่มศิลปินที่มีแนวทางในการทำงานสอดคล้อง และมีอิทธิพลกับแนวทางในการทำงานในภาคของวีดีโออาร์ตของผลงานข้าพเจ้าดังนี้

1.ผลงานของฟลัคซุสส่วนใหญ่จะใช้การแสดงสด (Action) ในการถ่ายทอดผลงานและใช้กล้องวิดิโอเป็นตัวบันทึกผลงาน

2.การมีส่วนร่วมกับสังคมในการถ่ายทอดผลงาน ซึ่งผลงานเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และสังคมก็เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

แนวความคิด

จากสภาพสังคมที่มีการพัฒนาและเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงทำให้เกิดการแก่งแย่งแข่งขันกันในหลายๆด้าน โดยเฉพาะในเรื่องของอาหารการกิน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตของผู้คนในทุกชนชั้นส่งผลให้เกิดกลุ่มนายทุน หรือผู้ผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคสินค้า จึงทำให้เกิดการแข่งขัน ของกลุ่มนายทุน เพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้บริโภคให้ใช้สินค้าของตน

ข้าพเจ้าจึงนำเสนอกลวิธีต่างๆของกลุ่มนายทุน หรือผู้ผลิต โดยผ่านกระบวนการอันแยบยลในการใช้สื่อในการยัดเยียดข้อมูลไปสู่ผู้บริโภค เพื่อให้ได้มาซึ่งผลกำไรมากกว่าคุณภาพของสินค้าที่ผู้บริโภคจะได้รับจากสินค้านั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

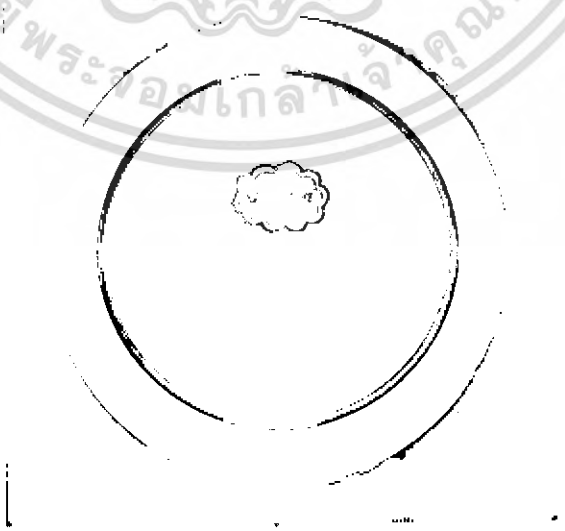
บทที่3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ด้วยรูปแบบและเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผ่านกรรมวิธีภาพพิมพ์แบบจัดวาง โดยมีส่วนผสมของงาน วีดีโออาร์ตเข้าไปด้วยนั้น ทำให้ต้องมีการวางแผนก่อนที่จะเริ่มปฏิบัติจริง โดยในเบื้องต้น ข้าพเจ้าต้องติดภาพรวมของงานทั้งชุด อันประกอบไปด้วย ส่วนที่เป็น วัตถุทางศิลปะที่ประกอบขึ้นจากวัสดุพลาสติก,วัตถุทางศิลปะในส่วนที่เป็นผลิตภัณฑ์ตังอมยิ้ม,งานส่วนที่เป็นภาพพิมพ์ โดยในงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิคการพิมพ์แบบหมึกพิมพ์สีน้ำ และที่เป็นงานวิดีโอ อาร์ตอีกส่วนหนึ่ง โดยข้าพเจ้าได้เริ่มต้นด้วยการสร้างภาพร่าง2มิติลงบนกระดาษ และออกแบบภาพร่างเหล่านั้นในคอมพิวเตอร์ ส่วนในด้านของงาน วิดีโอ อาร์ต จะถ่ายตัวอย่างงานเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน และเพื่อกำหนดทิศทาง และอารมณ์ โดยรวมๆขึ้นมาก่อน เมื่อได้ภาพรวมอย่างคร่าวๆแล้ว จากนั้นค่อยถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

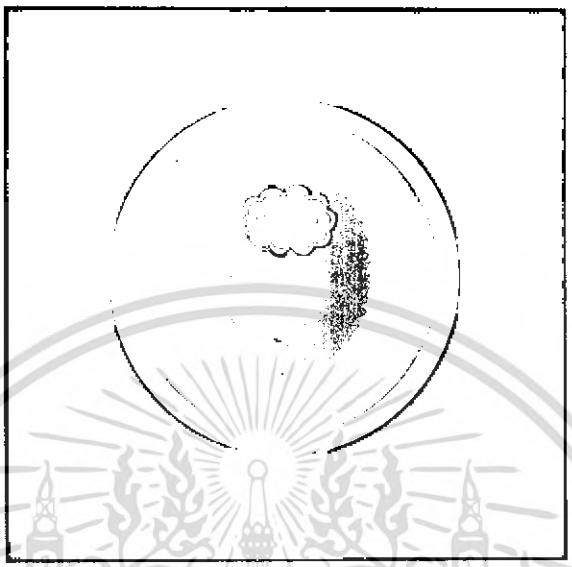
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่1

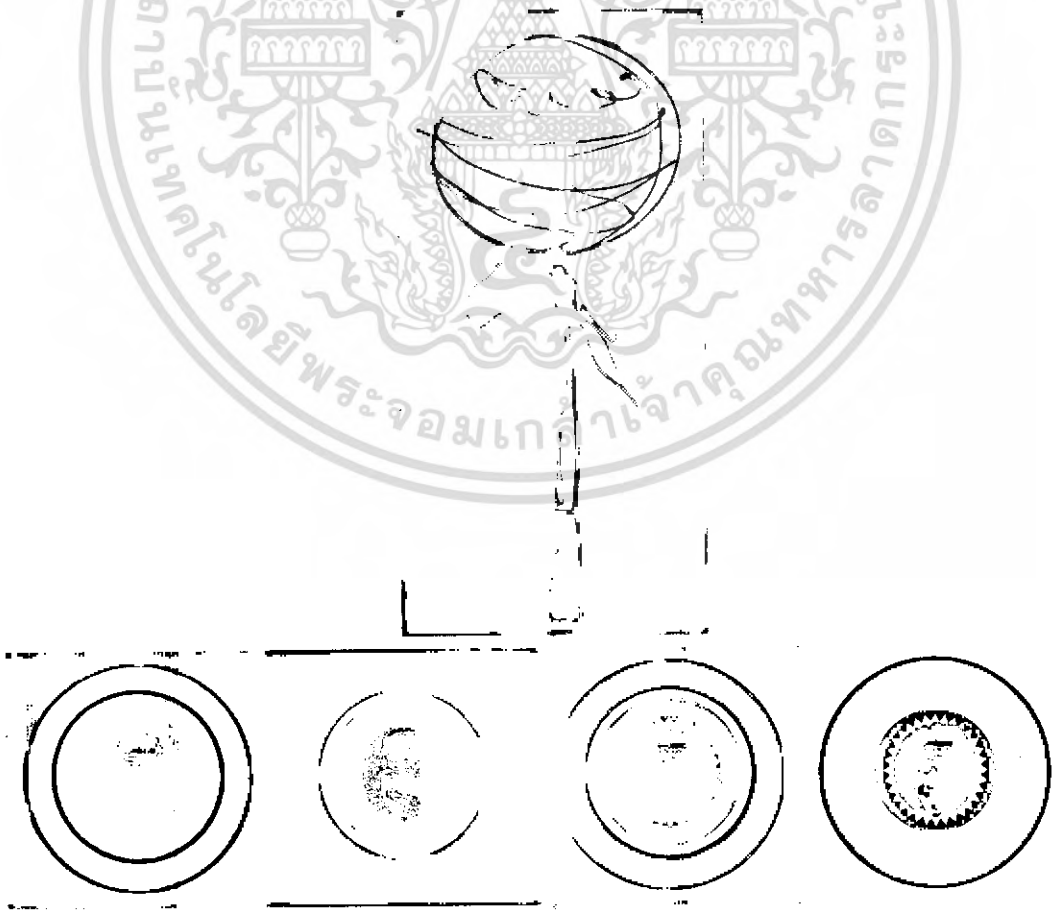


ภาพร่างชิ้นที่1.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่1.2



ภาพร่างชิ้นที่1.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้านำเสนอรูปแบบของผลิตภัณฑ์ในประเภทของขนมอมยิ้ม ซึ่งมีแนวทางแนวความคิดที่เชิญชวนให้ลิ้มลองด้วยรสชาติ และสีสันของตัวอมยิ้ม ประกอบด้วยหีบห่อที่ออกแบบเป็นรูปหน้าตาของตัวข้าพเจ้าในเชิงหลอกล่อ และเชิญชวน รวมถึงสีสันในเชิงจิตวิทยา คือใช้สีที่สดใส เช่น สีชมพูอ่อน สีเขียวอ่อน สีฟ้า สีเหลือง เป็นต้น ตลอดจนสร้างยี่ห้อของตัวผลิตภัณฑ์ หรือตัวอมยิ้มของข้าพเจ้าเองให้มีความเด่นชัด และเป็นที่จดจำแก่ผู้พบเห็นตามหลักในระบบของการขายสินค้าของพวกกลุ่มนายทุน โดยผลงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้ต้องการสื่อให้เห็นระบบการตลาด ผ่านนัยของสัญลักษณ์ในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ประเภทอมยิ้ม ซึ่งมีผลทางจิตวิทยาเชิญชวน หรือหลอกล่อให้ลิ้มลอง เปรียบเสมือนสินค้าที่มีผู้ผลิตพยายามหยิบยื่นชักจูงผู้บริโภคด้วยกลวิธีต่างๆมากมาย

ภาพร่างชุดที่2

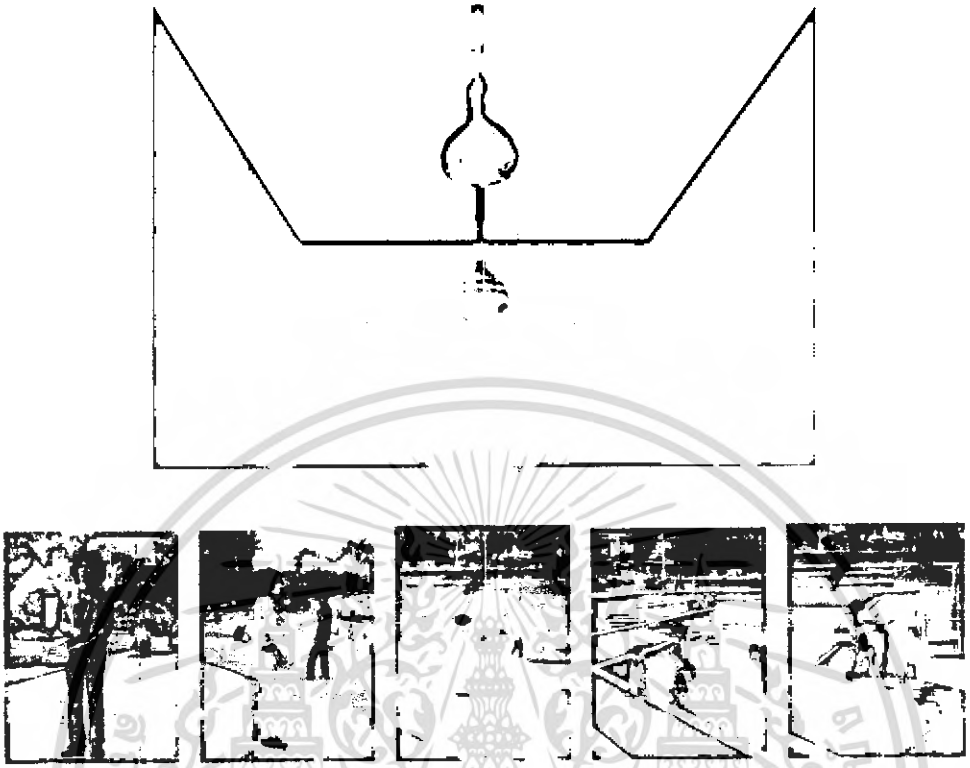
ภาพร่างชิ้นที่2.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชิ้นที่2.2

ภาพร่างชิ้นที่2.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



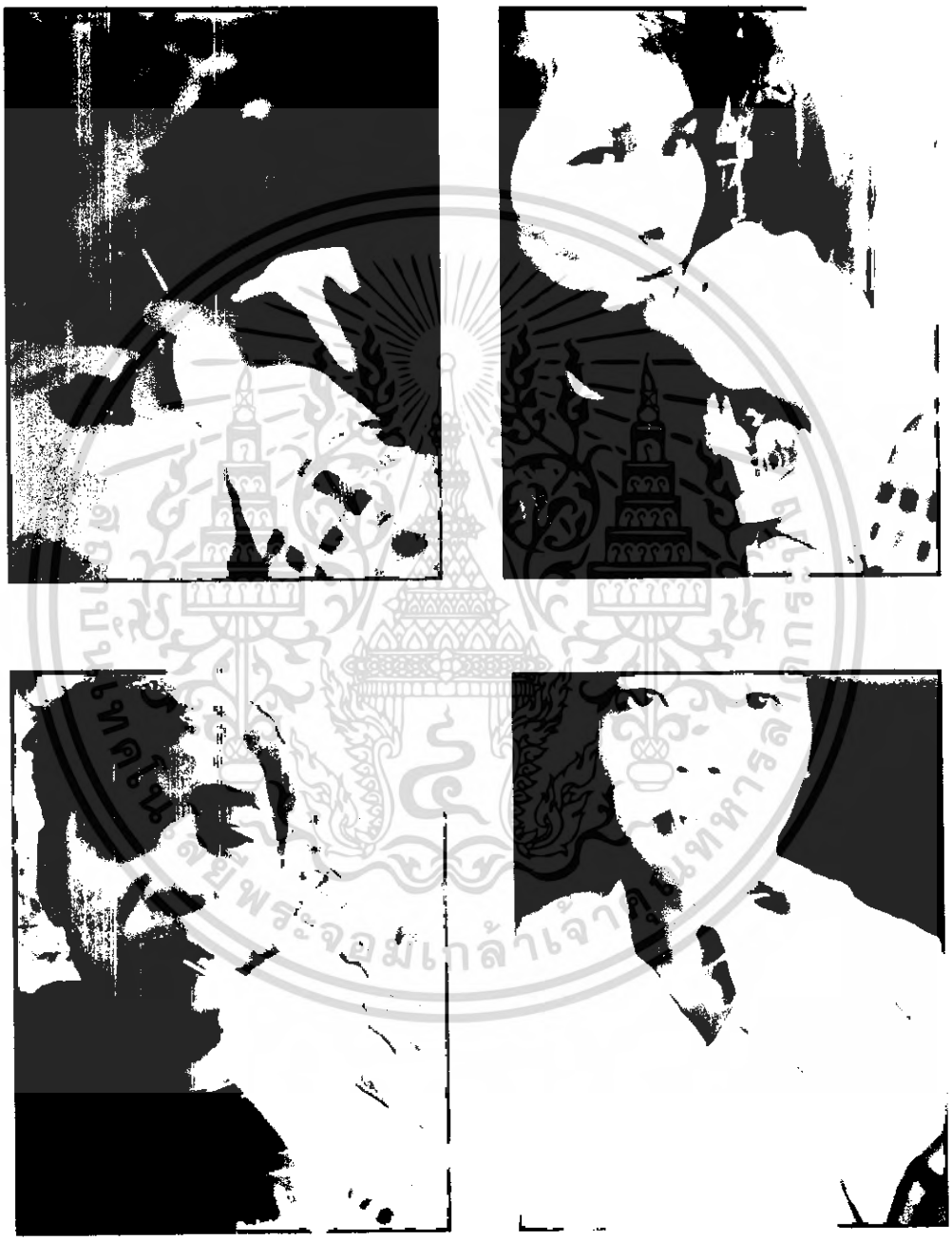
ภาพร่างชิ้นที่2.4

ส่วนในภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าได้นำเสนอรูปแบบของแบบจำลองของอมยิ้มของข้าพเจ้าให้มีขนาดใหญ่ ห้อยลงมาจากเพดานจำนวน2ชิ้น ภายในบรรจุโทรทัศน์ขนาดเล็ก โดยภาพจอที่หนึ่งจะเป็นวิดีโอ อาร์ต นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผลิตอมยิ้ม โดยใช้ตัวข้าพเจ้าเองในการแสดงการผลิตอมยิ้มตั้งแต่เริ่มต้นเคี่ยวน้ำตาล จนกระทั่งถึงขั้นตอนของการบรรจุหีบห่อ ด้วยท่าทางและการแต่งตัวอันมีผลสอดคล้องกับแนวความคิด และตัวผลงานที่นำเสนอ ภาพในจอที่2 จะเป็นงานวิดีโอ อาร์ต เช่นเดียวกัน ซึ่งนำเรื่องราวเกี่ยวกับการโฆษณา และการขายสินค้าในผลิตภัณฑ์อมยิ้มของตัวข้าพเจ้า โดยใช้ตัวข้าพเจ้าเองในการแสดงการขายอมยิ้มในสถานที่ต่างๆที่มีคนมากๆ และมีกำลังที่จะซื้อผลิตภัณฑ์ของตัวข้าพเจ้า ด้วยท่าทาง และรูปลักษณ์ที่มีผลต่อแนวความคิดและตัวผลงาน

ผลงานภาพร่างชิ้นนี้จะสื่อให้เห็นถึงการผลิตที่ดูแล้วไม่ค่อยมีมาตรฐานแต่วิธีการนำเสนอทำให้สินค้าที่เป็นตัวอมยิ้มของข้าพเจ้าดูน่าสนใจ ด้วยท่าทาง และรูปลักษณ์ในตัวสินค้าของข้าพเจ้า ซึ่งทำให้ผู้ชมเห็นว่าการผลิตสินค้าต่างๆในสมัยนี้ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญ เท่ากับการโฆษณาขายสินค้านั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
71353

ภาพร่างชุดที่3



ผลงานภาพร่างชิ้นนี้นำเสนอในรูปแบบของวีดีโออาร์ต ภาพที่ออกมาจะเป็นภาพการบริโภคตัวอมยิ้มของคนในหลายระดับ ทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งข้าพเจ้าเป็นผู้นำเสนอผลิตภัณฑ์ให้ผู้คนเหล่านี้บริโภค เป็นภาพของนัย ในการยัดเยียดผลิตภัณฑ์สินค้าต่าง ๆ และเป็นสภาวะจำยอมในการรับสินค้านั้นด้วยรูปแบบการนำเสนอของข้าพเจ้า โดยการบันทึกผ่านสื่อประเภทกล้องวีดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างงาน

เมื่อได้เลือกแบบร่างที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานจริงแล้ว ข้าพเจ้าจึงนำมาวิเคราะห์เพื่อลำดับขั้นตอนในการทำงาน เพราะผลงานของข้าพเจ้าจะต้องทำพร้อมๆกันในส่วนของผลงานชิ้นที่1 และชิ้นที่2 เริ่มด้วยขั้นตอนการนำตัวขนมประเภทอมยิ้ม ซึ่งจะต้องสามารถรับประทานได้จริง ข้าพเจ้าจึงต้องค้นคว้าหาวิธีการทำอมยิ้มจากในหลายๆที่ จนกระทั่งได้สูตรในการทำอมยิ้ม จึงเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตดังนี้

1.ใช้น้ำตาลกับแบะแซในอัตราส่วน1:3 ส่วน นำมาเคี่ยวให้เข้ากันในกระทะทองเหลือง โดย ใช้อุณหภูมิที่พอเหมาะ เพราะถ้าร้อนไปจะทำให้น้ำตาลไหม้

2. เมื่อน้ำตาลที่เคี่ยวเริ่มเดือดก็ยกลงจากเตา พอน้ำตาลเซ็ตตัวก็เข้าสู่ขั้นตอนการปั้น

3. ปั้นน้ำตาลให้เป็นรูปทรงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ3ซม. และนำมาเสียบกับไม้พลาสติก

4.รอจนเย็น น้ำตาลจะมีความแข็งตัว หลังจากนั้นห่อด้วยพลาสติกเป็นอันเสร็จขั้นตอนการทำตัวอมยิ้ม

หลังจากทำตัวอมยิ้มเสร็จแล้วเข้าสู่ขั้นตอนการทำหีบห่อบรรจุภัณฑ์ โดยเริ่มจากการออกแบบโลโก้จากคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ในการถ่ายภาพหน้าตาของตัวเองทำการปรับแต่งด้วยโปรแกรม Photoshop รวมถึงการตกแต่งสีให้มีลักษณะที่หลากหลายหลังจากนั้นนำต้นแบบไปสู่กระบวนการพิมพ์ ด้วยเครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่ในการพิมพ์แบบหมึกพิมพ์สีน้ำลงบนแผ่นกระดาษที่ยาวที่สุด จากนั้นเคลือบปิดด้วยสติกเกอร์ใส เพื่อให้เกิดความคงทน และเกิดความเงา ซึ่งมีผลเกี่ยวกับแนวความคิดของตัวผลงาน เมื่อได้ฉลากบรรจุภัณฑ์เรียบร้อยแล้วจึงนำไปหุ้มที่ตัวขนมที่ทำไว้แล้วเป็นอันเสร็จผลงานชิ้นที่1

ส่วนในผลงานชิ้นที่2ในส่วนของวัตถุจะใช้วัสดุประเภทพลาสติกเป็นตัวสร้าง สรรค์ เพื่อให้เกิดความแข็งแรง และดูเรียบร้อย ขั้นตอนการทำวัสดุเริ่มจาก

1.นำพลาสติกใสที่เป็นรูปทรงครึ่งวงกลม2ข้างมาประกอบกันให้เป็นรูปทรงกลมภายในบรรจุโทรทัศน์ขนาดเล็กเจาะรูยึดน็อตให้แน่น ก่อนประกบจะต้องทำการเจาะรูเพื่อให้สายไฟของโทรทัศน์ออกมาก่อน

2.ใช้เส้นสลิงผูกติดกับพลาสติกกลม เพื่อใช้ห้อยลงมาจากเพดานได้ และนำท่อพลาสติกรูปทรงกระบอกยาวประมาณ120ซม.ร้อยปิดลวดสลิงไว้ เพื่อให้มีลักษณะคล้ายรูปทรงของอมยิ้มมากที่สุด

ขั้นตอนการทำฉลากหุ้มตัววัตถุรูปทรงอมยิ้ม จะใช้เทคนิคภาพพิมพ์มาใช้ในการทำ ซึ่งมีวิการคล้ายกับการทำฉลากบรรจุภัณฑ์ในผลงานชิ้นที่1 แต่จะต่างๆกันก็คือขนาดในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และวัสดุที่ใช้พิมพ์คือ ผลงานชิ้นที่2 จะใช้การพิมพ์หมึกพิมพ์สีน้ำลงบนสติกเกอร์ เพื่อให้ฉลากติดกับตัววัตถุแน่น และคงทน เมื่อใช้ฉลากหุ้มตัววัตถุเรียบร้อยแล้ว ก็จะตัดสติกเกอร์ส่วนที่เป็นจอภาพโทรทัศน์ออกเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นภาพผ่านจอโทรทัศน์ในรูปแบบของอมยิ้มขนาดใหญ่

ผลงานชิ้นที่2นี้จะมีวัตถุที่ทำขึ้นมาจำนวน2ชิ้นด้วยกันอีกชิ้นหนึ่ง จะไม่หุ้มด้วยฉลากที่ทำขึ้นมาจากเทคนิคภาพพิมพ์ แต่จะนำผลิตภัณฑ์อมยิ้มคือผลงานชิ้นที่1มาใส่ในวัตถุใสทรงกลมนี้แทน เพื่อให้เกิดความแตกต่างในมุมมองทางทัศนศิลป์ แต่จะกลมกลืนกันในเรื่องของรูปทรงทางทัศนธาตุ หลังจากสร้างสรรค์ผลงานเสร็จเป็นที่น่าพอใจแล้ว ก็ตกแต่งด้วยริบบิ้นเพื่อให้ดูสวยงามและเพื่อให้ดูเรียบร้อยในตัวชิ้นงานเป็นอันเสร็จ

เมื่อได้ตัววัสดุในผลงานชิ้นที่2นี้เรียบร้อยแล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนของวิดีโอ อาร์ต ซึ่งจะฉายในจอโทรทัศน์ทั้ง2จอ ภายในโทรทัศน์ในจอที่1จะเป็นงานวิดีโออาร์ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนของการผลิตตัวผลิตภัณฑ์อมยิ้ม โดยข้าพเจ้าใช้ตัวเองในการแสดงการผลิต ตั้งแต่การเคี่ยวน้ำตาล จนกระทั่งถึงการบรรจุหีบห่อของตัวผลิตภัณฑ์ โดยใช้กล้องวิดีเป็นตัวถ่ายทำ ซึ่งข้าพเจ้าจะต้องจัดบรรยากาศในการถ่ายเพื่อให้ภาพออกมาตามความต้องการและครงตามแนวความคิดของผลงาน ส่วนภาพในจอโทรทัศน์จอที่2เป็นเรื่องราว หรือเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการโฆษณาขายสินค้า โดยใช้ตัวข้าพเจ้าแสดงการหลอกล่อเสนอขายอมยิ้มในสถานที่ต่างๆที่มีคนมากๆและใช้กล้องวิดีโอบันทึกเหตุการณ์ในทุกที่ ที่ข้าพเจ้าขายอมยิ้ม หลังจากถ่ายทำเสร็จแล้ว จึงนำไปทำการตัดต่อในคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมFinal cut proเพื่อปรับแต่งสีสันและจังหวะของภาพให้สอดคล้องกัน เมื่อเสร็จจากขั้นตอนนี้แล้วก็สามารถนำไปเปิดฉายผ่านทางจอโทรทัศน์ที่บรรจุอยู่ในตัววัสดุที่เตรียมไว้แล้ว โดยให้ภาพทั้ง2จอดำเนินไปพร้อมๆกัน

สำหรับงานในส่วนของผลงานชิ้นที่3 จะเป็นส่วนของงานวิดีโอ อาร์ต โดยข้าพเจ้าจะใช้กล้องวิดีโอบันทึกภาพผู้คนในสังคมทุกเพศ ทุกวัย และในหลายๆสาขาอาชีพแสดงอากัปกิริยาในการอมตัวขนม ประเภทอมยิ้ม ตลอดจนแสดงหน้าตาตามความรู้สึกในการลิ้มรสของอมยิ้ม ซึ่งข้าพเจ้าจะเป็นคนถืออมยิ้มให้ ให้ผู้คนเหล่านี้อม หลังจากถ่ายทำเสร็จแล้ว จึงนำไปตัดต่อในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Final Cut pro ในการตัดแต่งภาพ ให้จังหวะของภาพสอดคล้องกับเสียงเพลงที่ใส่เข้าไป เมื่อเสร็จขั้นตอนนี้แล้วก็จะนำไปฉายในเครื่อง Projector โ ดยจะจัดแสดงร่วมกับผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

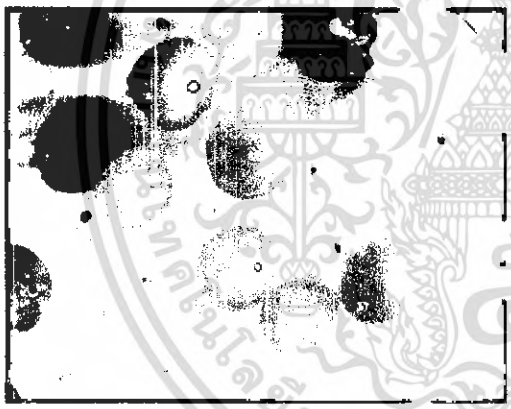
เมื่อผ่านขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์จนผลงานออกมาเสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าเห็นควรจะนำผลงานที่เกิดจากการสร้าสรรค์ในครั้งนี้มาวิเคราะห์ในเชิงศิลปะ เพื่อที่จะได้มองเห็นส่วนรายละเอียดในเชิงผลงานและเนื้อหา เพื่อที่จะก่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีในการสร้างสรรค์

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานชิ้นที่1

รูปทรง(Forms)

1.



ข้าพเจ้าใช้น้ำตาลเคี่ยวปั้นเป็นรูป ในลักษณะทรงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ3ซม. ซึ่งอิงมาจากขนาดของรูปทรงของอมยิ้มจริงที่มีขายตามท้องตลาดทั่วไป และห่อหุ้มด้วยบรรจุภัณฑ์ให้ยังคงสภาพรูปทรงกลมง่ายต่อการรับประทานขนมประเภทนี้

2.

รูปทรงกลมในส่วนของบรรจุภัณฑ์ ข้าพเจ้าออกแบบให้สอดคล้องกับตัวอมยิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี(Colour)

1.

สีที่ใช้โทนสีที่มีความสดใส และหลากหลาย เช่นสีชมพู สีส้ม สีเหลือง สีเขียวอ่อน เพื่อให้เหมาะกับตัวอมยิ้ม สีที่ใช้จะมีผลในการทางจิตวิทยา ซึ่งจะเชิญชวนให้ผู้บริโภคสนใจ และมีความอยากในการซื้อขนมประเภทนี้

พื้นผิว(Texture)

1.

พื้นผิวเรียบมันวาวของตัวอมยิ้มทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวของสินค้า และความมันวาวของผลงานเป็นนัยทางแนวความคิดที่สะท้อนถึงความฟุ่มเฟือยของคนในสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่2

รูปทรง(Forms)

1.

รูปทรงของอมยิ้มขนาดใหญ่2ลูกห้อย กลับหัวลงมาจากเพดานซึ่งขัดแย้งกับความเป็นจริง เพื่อให้เกิดสุนทรียะในเชิงศิลปะ อีกทั้งยังคงสื่อให้เห็นถึงความเป็นขนมที่หลอกล่อผู้ซื้อได้อย่างชัดเจน

สี(Colours)

1.

สีที่ใช้ยังคงใช้โทนสดใส และหลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับผลงานชิ้นที่1 และมีผลในเชิงหลอกล่อ หรือชักจูงผ่านทางสัญลักษณ์ของอมยิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นผิว(Texture)

1.

พื้นผิวเรียบมันวาวของตัวอมยิ้มทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวของสินค้า และความมันวาวของผลงานเป็นนัยทางแนวความคิดที่สะท้อนถึงความฟุ่มเฟือย และติดความหรูหรา สบาย ของคนในสังคมบริโภค

วิเคราะห์ทัศนธาตุในส่วนของวิดีโออาร์ต

งานวิดีโออาร์ตของข้าพเจ้าเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย เพื่อสร้างความรู้สึกให้สอดคล้องกับตัวงาน ดังนั้นการวิเคราะห์ในส่วนที่จะพูดถึงภาพ อารมณ์ และบรรยากาศโดยรวมๆ เพื่อที่จะสร้างความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

ภาพจอที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพจอที่2

ข้าพเจ้าใช้จอโทรทัศน์ขนาด5นิ้วx7นิ้ว โดยจะใส่โทรทัศน์ไว้ภายในวัสดุผลงานชิ้นที่2นี้ ทั้ง2ลูก ภาพจอที่1 จะนำเสนอเรื่องราว หรือเนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตอมยิ้มเวลาประมาณ8นาที แต่จะเปิดวนต่อเนื่องเรื่อยๆ ส่วนภาพจอที่2 จะเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการนำเสนอขายอมยิ้มเวลาประมาณ18นาทีฉายในลักษณะวนไปเรื่อยๆ ภาพทั้ง2จอนี้จะเปิดพร้อมกัน และจะสอดคล้องกันในด้านของผู้แสดงที่ใช้ผู้แสดงคนเดียวกัน นั่นคือตัวข้าพเจ้าเอง

ผลงานชิ้นที่3

เนื่องจากงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้าเป็นผลงานวีดีโออาร์ต ดังนั้นการวิเคราะห์ในผลงานชิ้นนี้จะพูดถึงภาพ อารมณ์ และบรรยากาศ โดยรวมๆเพื่อที่จะสร้างความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

ข้าพเจ้าใช้ภาพของสถานที่ต่างๆและลักษณะของประเภท ของบุคคล เป็นตัวดำเนินเรื่องผ่านทางการรับประทานอมยิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์องประกอบศิลป์

1.ความกลมกลืน(Harmony)

งานชุดนี้เกิดความกลมกลืนขึ้นได้จาก2กรณีคือ

1.1ด้วยเนื้อหา ข้าพเจ้ากำหนดที่มาและทิศทางของเนื้อหา และแนวทางความคิดเอาไว้อย่างชัดเจน ตั้งแต่ขั้นตอนทำภาพร่าง ที่เป็นเรื่องราวในกระบวนการขาย คือการผลิต สื่อ และผู้บริโภค ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว

1.2ด้วยสีและรูปทรงของงานชุดนี้ โดยส่วนมากข้าพเจ้าจะใช้รูปทรงกลมเป็นรูปแบบที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งการวางโครงสีโดยรวมของงานทั้งชุดให้เป็นสีที่สดใสเพื่อเหมาะกับรูปแบบของตัวผลงาน และแนวความคิด

2.ความหลากหลาย(Variety)

ข้าพเจ้าใช้รูปแบบของสื่อที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพพิมพ์ที่ติดกับตัววัสดุ วัตถุที่นำมาในลักษณะ3มิติ อีกทั้งในตัวของผลงานวิดีโอ อาร์ต ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดมิติที่หลากหลายในตัวผลงาน และทำให้งานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.ความสมดุล(Balance)

การที่งานชุดนี้มีส่วนประกอบของงาน3มิติอยู่ด้วย ซึ่งข้าพเจ้าใช้วัตถุห้อยลงมาจากเพดานจำนวน2ลูกในน้ำหนัก และรูปทรงที่เท่ากันทั้งสองข้างในเชิงดุลยภาพ และทำการจัดวางรูปแบบของผลงานทั้งชุดให้มีความสมดุลกัน ซึ่งความสมดุลนี้มีผลทางนัยเกี่ยวกับแนวความคิดในเรื่องของความเป็นธรรมในการขายนั่นเอง

4.สัดส่วน(Proportion)

ในงานชุดนี้สัดส่วนของตัวอมยิ้มมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดอีกทั้งงานในส่วนของ3มิติ ก็ยังขยายตัวอมยิ้ม โดยยึดสัดส่วนของขนาดในตัวอมยิ้มจริงอีกด้วย

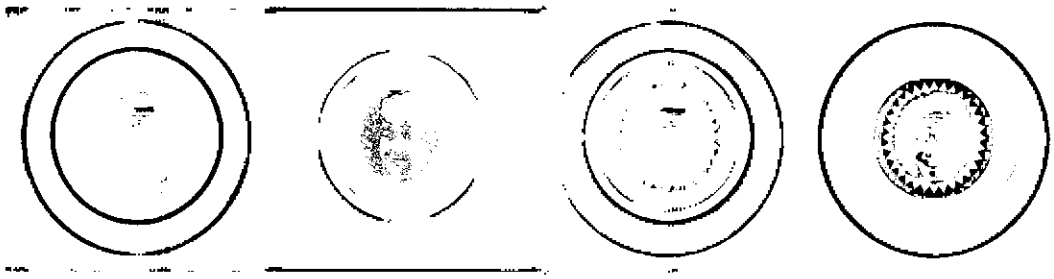
5.ความเคลื่อนไหว(Movement)

ด้วยรูปแบบในส่วนที่เป็นวิดีโอ อาร์ตทำให้งานชุดนี้มีความเคลื่อนไหวไปในทิศทางของแนวความคิดเดียวกันได้อย่างชัดเจนที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

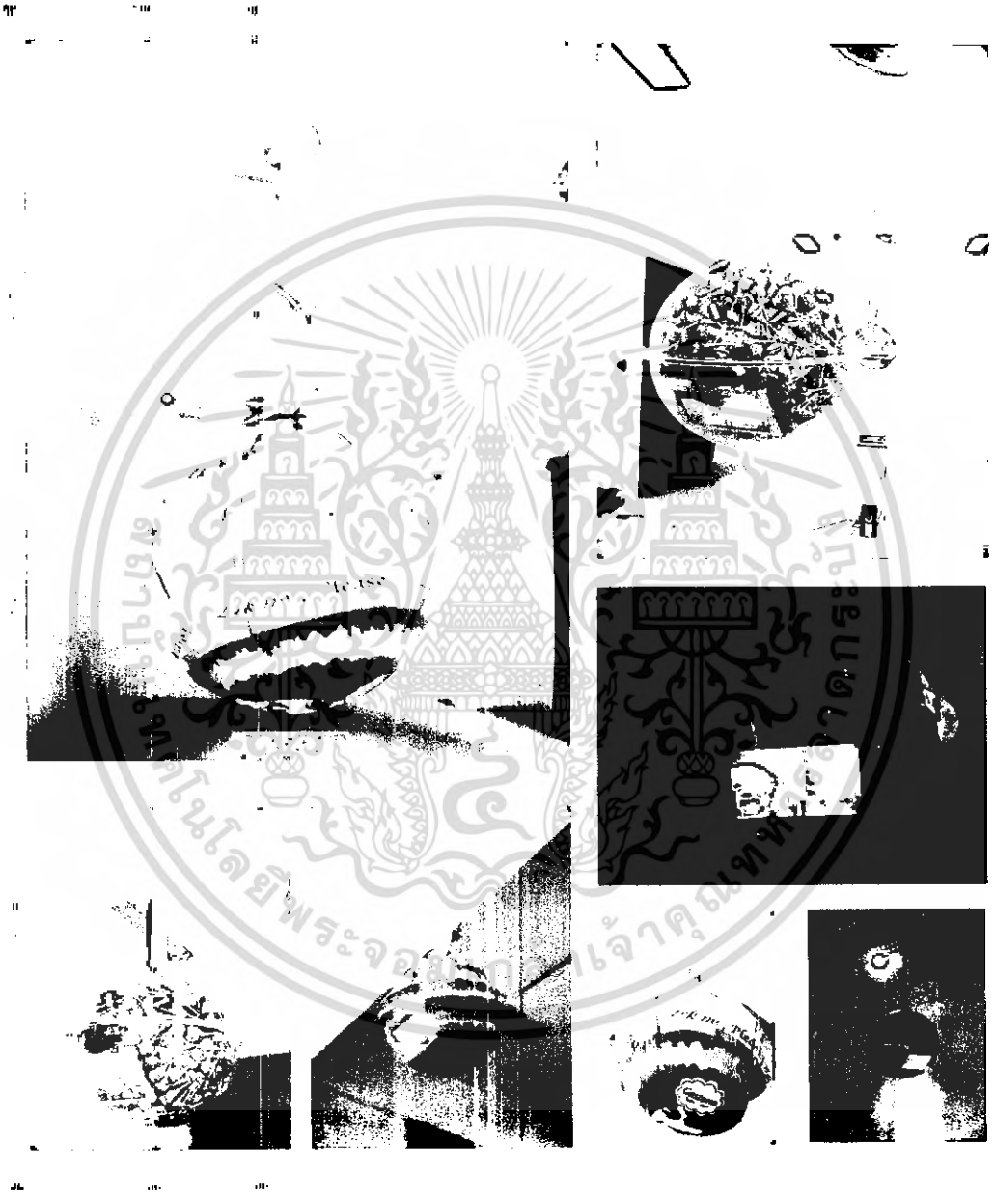


Gasteem Lollipop 1

Media Art

ขนาด เส้นผ่านศูนย์กลาง 3 ซม. จำนวน 400 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Gasteem Lollipop 2

Media Art

ขนาด เส้นผ่านศูนย์กลาง 40 ซม. จำนวน 2 ชิ้น

DV. PAL 8 min

DV. PAL 19 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Gasteem Lollipop 3

Media Art

ขนาด DV. PAL 5 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย พนมพร ชูศักดิ์

เกิด 19 พฤษภาคม 2524

ที่อยู่ 66/16 หมู่ที่6 หมู่บ้านชมเดือน ถนน เพชรเกษม 108 แขวง หนองค้างพลู เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร10160

การศึกษา

- โรงเรียนอนุบาลจินดาวิทย์
- โรงเรียนศรีวิกรม์
- โรงเรียนนวลนรดิศวิทยาคมรัชมังคลาภิเษก
- วิทยาลัยเทคนิคราชสิทธาราม
- สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนครใต้
- ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงงาน

2548-ภาพยนตร์สั้น "Paranoi"ในงาน I DREAM ณ.Siam Discovery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

www.bangkokbiznwrs.com

www.tvburabha.com

www.allposters.com

www.warholfoundation.org

www.tkc.go.th

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้